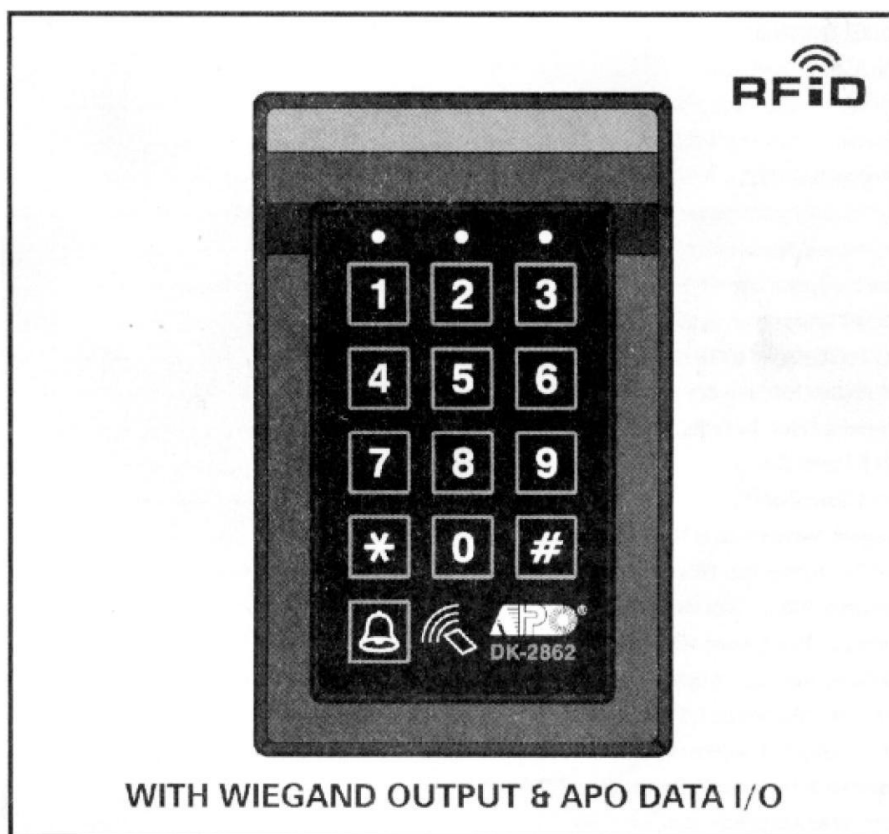


TECLADO Y CONTROL DE ACSESO RFID MULTIUSO



DK-2862 & DK-2866

Manual de instalación y programación

SISTEMAS DE BLOQUEOS, APERTURAS Y SEGURIDAD



ELECTROFONIA S.R.L.

Hocquart 1621 - Montevideo - URUGUAY
Tel.: (598)29244646 - Email : info@electrofonia.com
Web : <http://www.electrofonia.com>

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

✘ **Voltage de operación:**

12V DC Nominal; 11-15V DC

✘ **Consumo de operación:**

75mA a 150mA

✘ **Temperatura de trabajo:**

-20° C + 70° C

✘ **Tolerancia a la humedad:**

5-95% relativa (no condensada)

✘ **Cantidad de usuarios:**

Salida 1 - 1.000 Códigos y/o Tarjetas[llaveros]

Salida 2 - 100 Códigos y/o Tarjetas[llaveros]

Salida 3 - 100 Códigos y/o Tarjetas[llaveros]

✘ **Tarjeta o llavero de proximidad:**

Tarjeta o llavero estandar 125Khz

✘ **Número de visitantes:**

50 programados por única vez o tiempo limitado.

✘ **Contactos de salida:**

Salida 1 - Relé - 5A 24VDC

Salida 2 - Relé - 5A 24VDC

Salida 3 Transistor NPN 100mA 24VDC

Relé de salida para timbre o campana - 1A 24 VDC

Switch de TAMPER - 50mA 24 VDC

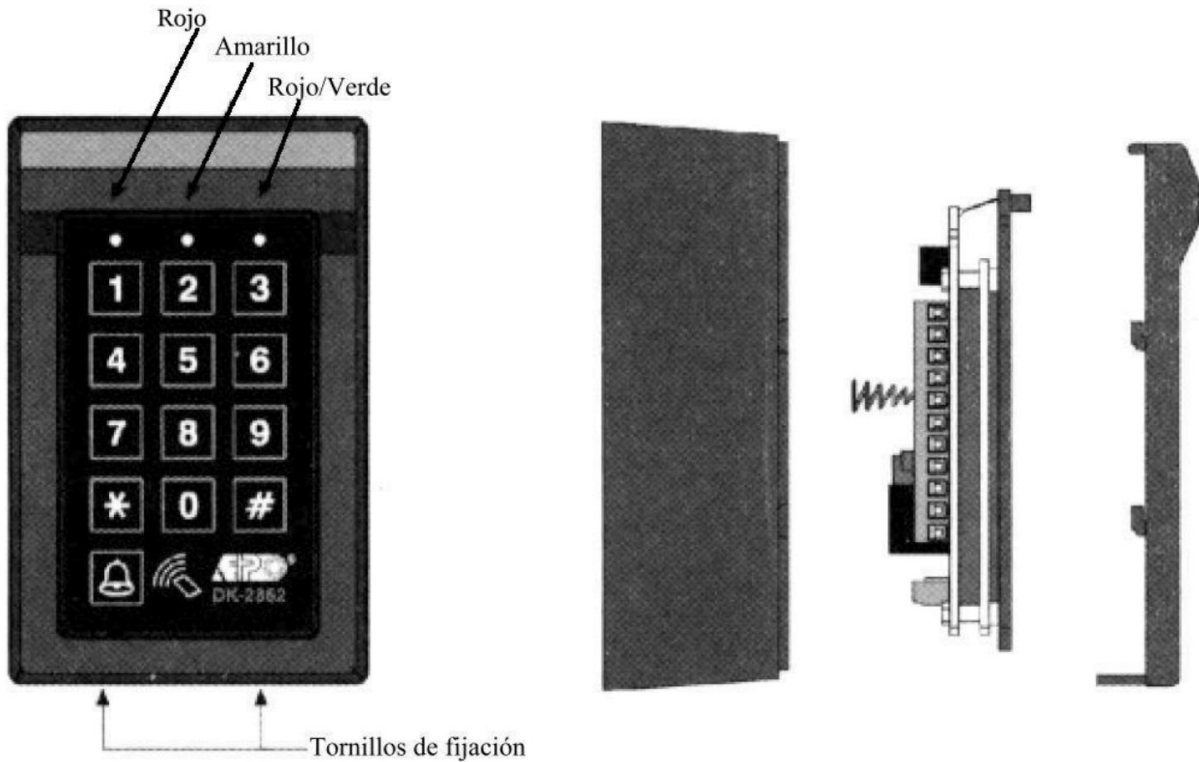
✘ **Dimensiones y peso:**

Altura 129 mm - Ancho 83.5 mm - Profundidad 41mm

Peso 220 g.

INSTALACIÓN

DK-2862



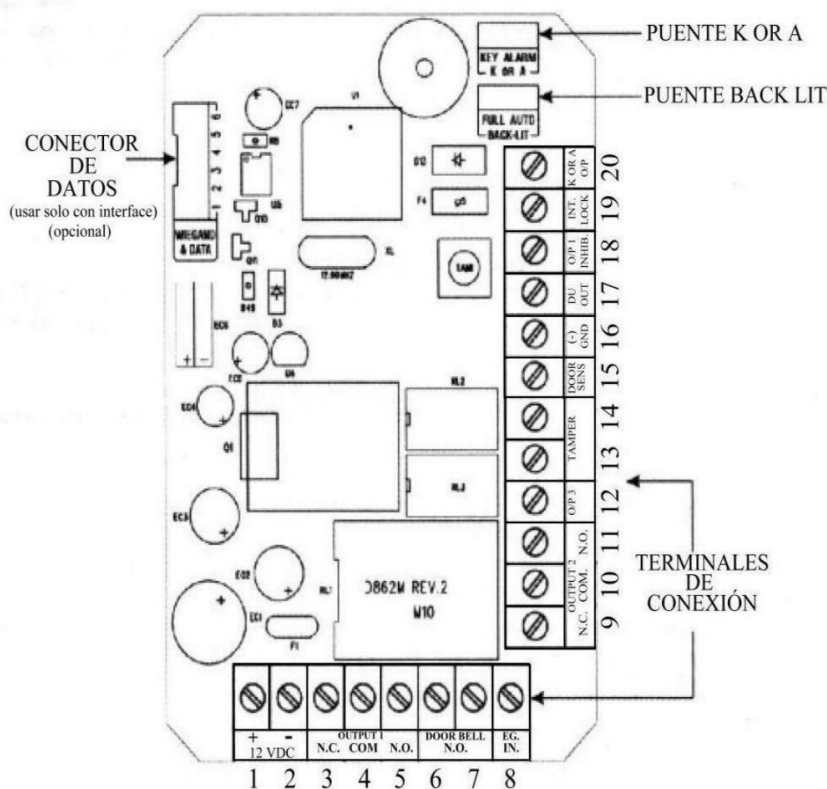
PRECAUCIONES:

Prevenir interferencias:

La tarjeta [llavero] de proximidad trabaja en la frecuencia de 125Khz., son necesarias las precauciones durante la instalación

- A)- Asegúrese que el lugar a instalar este producto esté libre de señales de baja frecuencia o electromagnéticas en especial en el rango de 100Khz.a 200Khz.
- B)- Si hubiese más de un teclado con la misma frecuencia de operación instalado en el mismo lugar asegúrese de alejarlo 60cm. uno del otro.

TERMINALES DE CONEXIÓN



1 - 2: 12 VDC (Entrada de alimentación)

Revisar bien antes de conectar la polaridad +/-

3 - 4 - 5: OUTPUT 1 (Salida de relé 1)[Obedece a la programación del grupo 1]

Esta salida puede controlar corrientes de hasta 5A y tensiones de hasta 24 volts
 A su vez tiene identificados como: N.C. en el terminal 3 (normal cerrado)
 COM en el terminal 4 (común o cursor)
 N.O. en el terminal 5 (normal abierto)

6 - 7: DOOR BELL (Salida de relé para campana o timbre)

Esta salida puede controlar corrientes de hasta 1A y tensiones de hasta 24 volts
 El objetivo de esta salida es activar una campana o timbre por intermedio del pulsador
 situado en este panel, el contacto de este es normal abierto.

8: EG IN (Conexión para pulsador de salida)

Este terminal se utiliza conectando un pulsador normal abierto con relación a masa(GND), puede ser muy útil al usuario con solo apretar el pulsador de 'egreso' para poder salir sin necesidad de otro proceso

9 - 10 - 11: OUTPUT 2 (Salida de relé 2)[Obedece a la programación del grupo 2]

Esta salida puede controlar corrientes de hasta 5A y tensiones de hasta 24 volts
A su vez tiene identificados como: N.C. en el terminal 9 (normal cerrado)
COM en el terminal 10 (común o cursor)
N.O. en el terminal 11 (normal abierto)

12: OUTPUT 3 (Salida 3)[Obedece a la programación del grupo 3]

Esta salida puede controlar corrientes de hasta 100mA y tensiones de hasta 24 volts
Se conforma por un transistor de potencia limitada y solo para control de elementos
específicos de muy poco consumo.
Su conexión toma como punto de referencia la masa [GND]

13 - 14: TAMPER (conexiones de seguridad)

Esta conexión se utiliza en combinación con el sistema de alarma de seguridad del
lugar, debe estar conectado las 24hs.

El objetivo de esta función es avisar por intermedio de la alarma que este panel de
control fue abierto.

Es un contacto normal abierto.

15: DOOR SENS (sensor de aviso de puerta abierta)

Esta conexión se utiliza para tener un aviso de puerta abierta o forzada.

La conexión de salida es el terminal INT.LOCK [19].

Se recomienda la utilización de sensor magnético por su bajo consumo y efectividad.

Su conexión toma como punto de referencia la masa [GND] y es normal cerrado.

16: (-)GND: Terminal de masa o negativo.

Se utiliza cuando la descripción del manual dice:

"Su conexión toma como punto de referencia la masa [GND]."

17: DU OUT [DURESS CODE] (Salida de activación del código DURESS)

Se configura con un transistor NPN (normal abierto) de baja potencia
que puede controlar dispositivos de hasta 24 VDC y se activa con referencia a
masa[GND] cuando se digita el código DURESS y solo se desactiva cuando se vuelve
a leer otra tarjeta(llavero) en el panel.

18: O/P 1 INHIBIT N.O. (switch que inhabilita solo la salida 1)

La función de este terminal es bloquear la salida 1 por medio de un switch colocado
en otra ubicación distante al panel de control.

19: INTER-LOCK O/P (control de salida de aviso de puerta abierta o forzada)

Esta es la conexión que está directamente relacionada con el terminal 15.

Se configura con un transistor NPN(normal abierto) de baja potencia que puede
controlar dispositivos de hasta 24 VDC y 100mA y se activa con referencia
a masa[GND] cuando el terminal 15 se libera de la masa.

20: K or A O/P (salida para controlar el uso del panel de control)

El objetivo de esta salida controlada por un transistor NPN (normal abierto)de baja
potencia es avisar que se está ingresando un código, o tocado timbre, o acercando
una tarjeta[llavero] valido o no, cualquier función que se quiera activar en el panel
de control este avisa poniendo a conducir el transistor con referencia a masa[GND].
Se recomienda el uso de mini relé para esta función, el terminal soporta 24 VDC y
100mA.

LED INDICADORES EN EL PANEL DE CONTROL

ROJO/VERDE (Derecha) --- Se enciende verde cuando se activa la apertura 1
Se enciende rojo cuando se activa la apertura 2

ÁMBAR (Centro) ----- Parpadea cuando está el panel en modo operativo.
(una vez por segundo)
Parpadea 5 veces rápido cuando marca error.
Fijo cuando entra en modo programación.

ROJO (Izquierda) ----- Se enciende cuando se inhabilita las salidas.

CUADRO DE REFERENCIA DE TONOS Y LED

	<i>FUNCION</i>	<i>TONOS</i>	<i>LED</i> (central)
1	Entra en modo programación	-----	Fijo
2	Lectura correcta de código	1 Beep	1 parpadeo
3	Lectura correcta de código y tarjeta	2 Beep	Parpadeos rápidos
4	Lectura incorrecta de código y tarjeta	5 Beep	5 parpadeos
5	Encendido del panel	Beep continuo	Siempre parpadea
6	Apertura 1-2-3	Beep por 1 segundo	-----
7	Encendido y en reposo	-----	Parpadea cada segundo
8	Reset del sistema	-----	Parpadeo rápido por 2.5min.
9	Lectura correcta de tarjeta(llavero)	1 Beep largo	-----

PUENTE DEL BACK-LIT

1) - Full Back-Lit ----- En esta posición el puente (jumper) permite en el panel que este se ilumine en forma leve sin actividad alguna en el mismo y se ilumine al máximo cuando se genera alguna actividad.

2) - Auto Back-Lit ---- En esta otra posición el puente (jumper) hace que en la ausencia de actividad en el mismo panel de control la iluminación se apague por completo y esta iluminación aparezca ante cualquier actividad en el mismo panel.

PASAR AL MODO PROGRAMACIÓN CON EL CÓDIGO MAESTRO

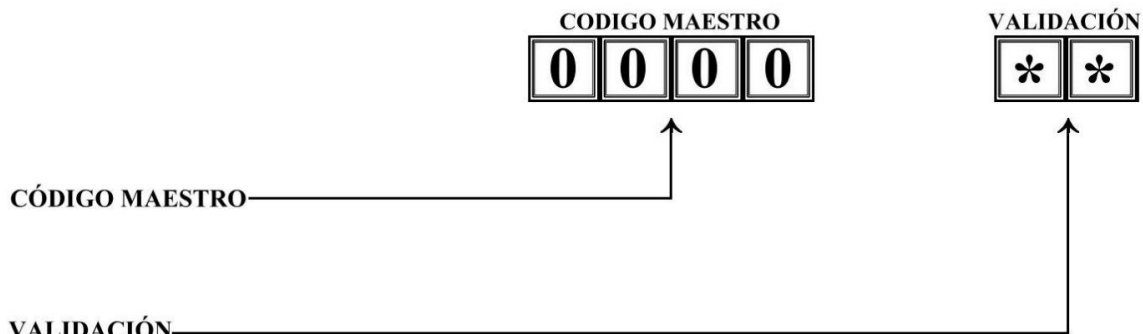
IMPORTANTE:

*** NUNCA CORTE LA CORRIENTE*** al momento que esté en el modo programación realizando o no la misma.

El corte de corriente sorpresivo podría causar daño en toda la programación y todos los datos almacenados.

Luego de realizado el ingreso a la programación debe cambiar el código maestro "0000" que viene por defecto de fábrica.

Esta operación se debe realizar lo antes posible por razones de seguridad.



Confirma con 2-Beep el correcto acceso, en caso de error sonará con 5-Beep y parpadeo rápido del LED
Cuando se ingrese correctamente a la programación el LED quedará fijo.

ACSESO DIRECTO A PROGRAMACIÓN CON "DAP"

El código DAP está por encima del código maestro, sirve para usarse en caso de perder o no saber el código maestro.

En primer lugar debe desconectar el panel de control de la energía, esperar 1 minuto o más y encenderlo, en el periodo de armado lógico se debe presionar el pulsador de salida[egreso] fuera del panel e ingresar el código "8080", luego validar con * * y listo.

El LED central (ámbar) queda fijo, esto indica que se ha ingresado correctamente. Luego que ingreso al modo de programación deberá asignarle un código maestro.

PROGRAMACIÓN

Cambio o asignar un **código maestro**:

0	1	?	?	?	?	#
---	---	---	---	---	---	---

Confirma con 2-Beeps

01 - Es el modo de programación para el Código Maestro

???? - es el nuevo código de 4 cifras.

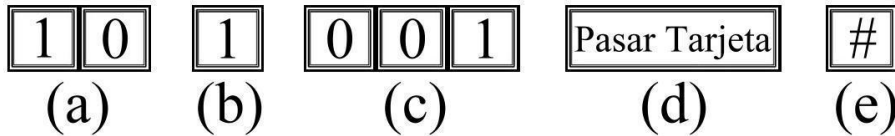
- Con numeral guarda la programación y la valida.

Esta programación es válida para el modelo DK-2862

PROGRAMACIÓN:

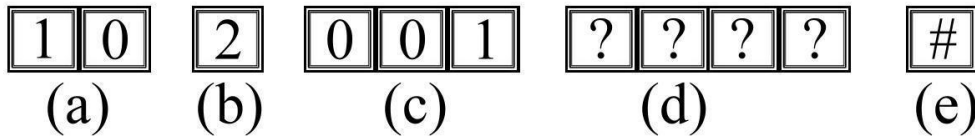
Ingresa siempre al modo programación con el código maestro.

3) - Asignar tarjetas (llavero) en el panel de control



- (a) 10 = Programa la salida 1(relé) / 20 = Programa la salida 2 / 30 = Programa la salida 3
- (b) 1 = Programa solo para la tarjeta (llavero).
- (c) 001 = Carga en el número de memoria 001 al 999
- (d) Lectura de tarjeta (llavero)
- (e) # = Graba en memoria la programación y valida.

4) - Asignar un código de 4 cifras.



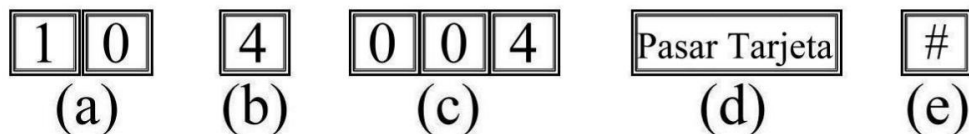
- (a) 10 = Programa la salida 1(relé) / 20 = Programa la salida 2 / 30 = Programa la salida 3
- (b) 2 = Programa solo para ingreso de código de 4 cifras.
- (c) 001 = Carga en el número de memoria 001 al 999
- (d) ???? = Código de 4 cifras.
- (e) # = Graba en memoria la programación y valida.

5) - Grabar una tarjeta y código de 4 cifras.



- (a) 10 = Programa la salida 1(relé) / 20 = Programa la salida 2 / 30 = Programa la salida 3
- (b) 3 = Programa para la tarjeta (llavero)+código de 4 cifras.
- (c) 001 = Carga en el número de memoria 001 al 999
- (d) Lectura de tarjeta (llavero)
- (e) ???? = Código de 4 cifras.
- (f) # = Graba en memoria la programación y valida.

6) - Grabar varias tarjetas con un código de memoria común.



(a) 10 = Programa la salida 1 (relé) / 20 = Programa la salida 2 / 30 = Programa la salida 3.

(b) 4 = Programa para la tarjeta(llavero) + código común para varios usuarios.

Si se configura con 5 se borra el número de memoria (no se pasa tarjeta) y se elimina el usuario. En este caso se elimina el grupo de usuarios.

Esta programación de borrado se aplica a todas las opciones(grupos, tarjetas, códigos).

(c) 004 = Carga en el número de memoria 000 al 999. [Código de usuario]

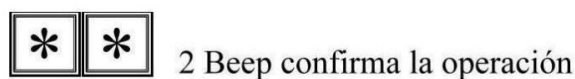
(d) Lectura de tarjeta(llavero)

(e) # = Graba en memoria la programación y valida.

Nota: puede usar varias tarjetas(llavero) y un único código de usuario [número de memoria] con distintas tarjetas(llavero).

Esto quiere decir que un mismo sector de usuarios(ej.oficina) se pueden cargar en un mismo número de memoria(ej.004) con varias tarjetas.

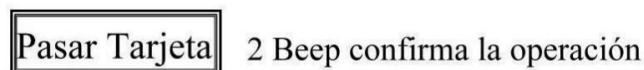
7) - Cierra la programación.



En el momento que se cierra la programación se pasa a modo operación normal.

OPERACIÓN:

8) - Abrir la puerta con tarjeta.



9) - Abrir la puerta con código.



10) - Abrir la puerta con tarjeta y código.



11) - Programación de Súper Código

El Súper Código sirve para el ingreso a todas las puertas de acceso por un único usuario Gerencial.

Primero ingresar a modo programación.

(a)

(b)

(c)

2 Beeps confirma.

(a) = Programa (02)

(b) = Código de 4 a 8 cifras.

(c) = Graba en memoria y valida.

Para borrarlo debe estar en modo programación y se procede: 02 + # y listo.

OPERACIÓN:

Ingreso con el súper código:

(a)

+

(b)

+

1/2/3

(c)

(a) = Código de 4 a 8 cifras

(b) = Numeral para confirmar código.

(c) = 1/2/3 - Selección de puerta a ingresar.

Nota: Con este mismo código se puede inhabilitar la puerta 1 de la siguiente manera:

(a)

+

(b)

+

(c)

(a) = Código de 4 a 8 cifras

(b) = Numeral para confirmar código.

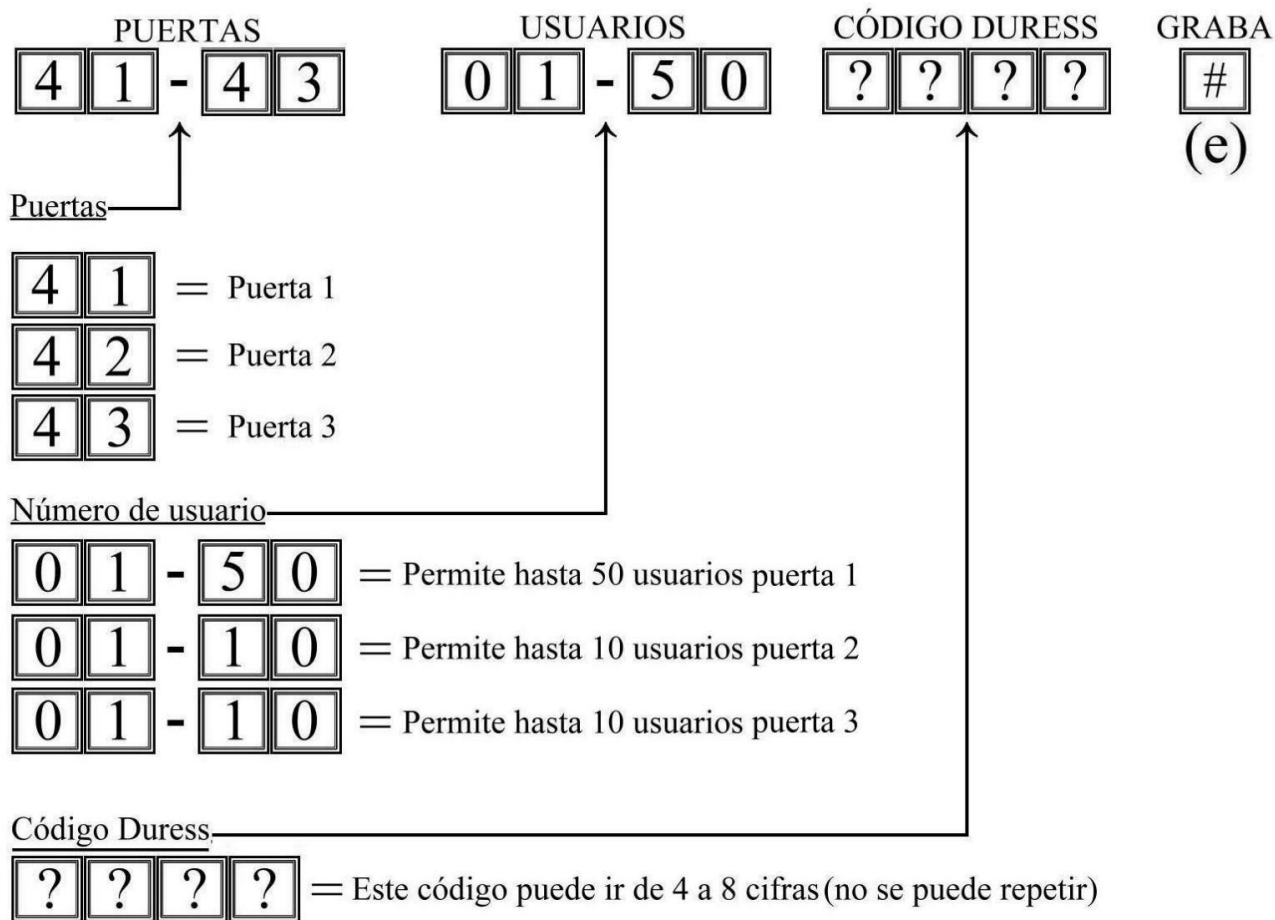
(c) = 9 - hace la función de bloqueo/desbloqueo

Nota: solo se bloquea la puerta 1

12) - Programación de código DURESS

Este código fue creado para situaciones de emergencia en caso de atraco o situaciones forzadas contra su voluntad, generándose una alerta silenciosa conectada en la salida del terminal '17' a un sistema de alarma o aviso y a la vez hace la apertura de cualquiera de las 3 puertas programadas.

PROCEDIMINETO:



Ej:

4

1

1

4

3

3

6

9

#

 2 Beep confirma
 Puerta 1 Usuario (14) Código Duress Valida

Para borrar el Código Duress:

4

1

1

4

#

(borra el código duress del usuario 14 puerta 1)
 Puerta 1 Usuario (14) Borra

) - Cerrar programación [* y confirma con 2 beep]

Operación:

→

3

3

6

9

#

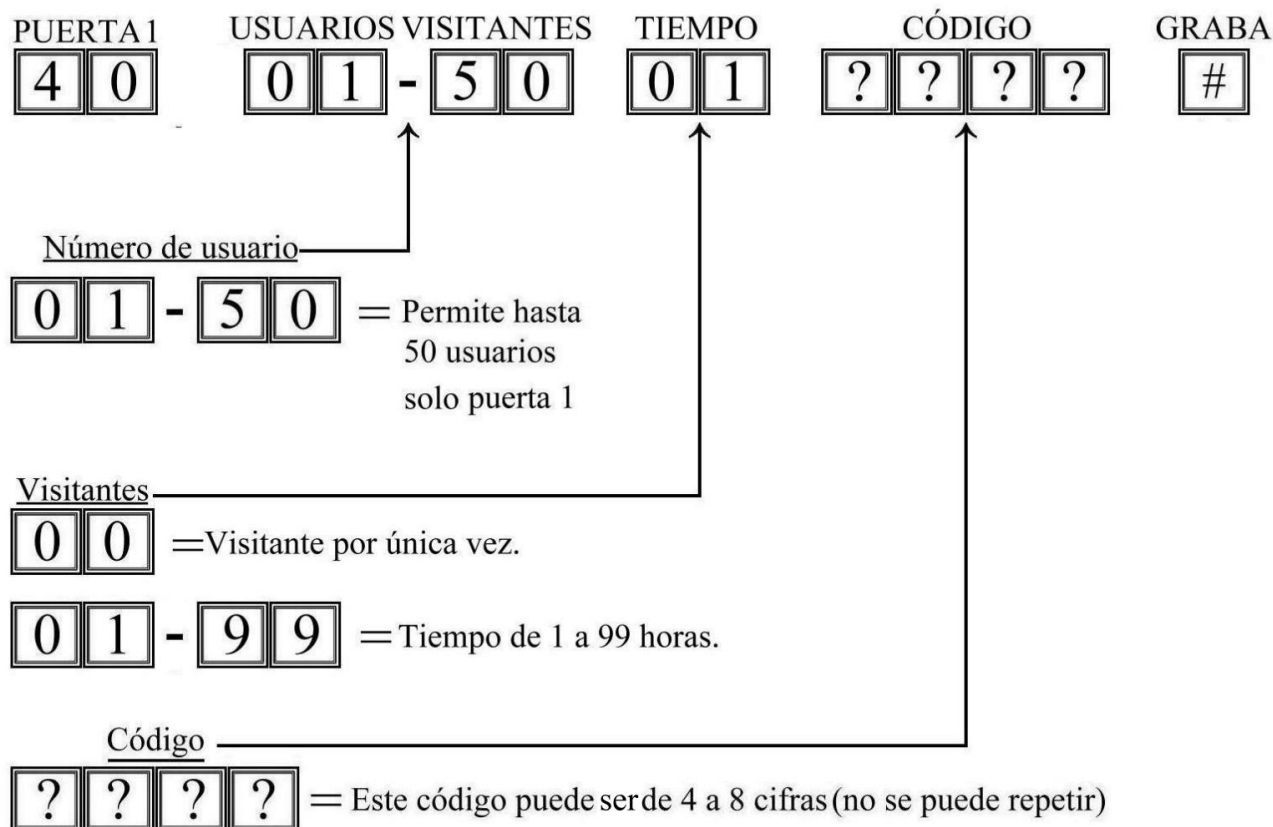
 2 Beep confirma

13) - Programación de código para visitantes

Esta es una programación que solo se puede hacer sobre la puerta 1, tiene diferentes opciones para los visitantes: a) - Por única vez. b) - Por tiempo limitado.

Los códigos de visitantes se borran en forma automática luego que cumplen la condición para la que fueron programados.

PROCEDIMINETO:



Cuando se ingresa un nuevo código a un mismo visitante el antiguo se reemplaza por el nuevo. En caso de corte de energía los códigos de visitante se borran todos.

Ejemplo:

Visitante por única vez:



Visitante por tiempo limitado: (12 horas)



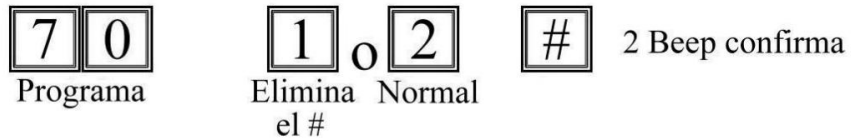
Cierra la programación : [*][*] 2 Beep confirma

14) - Programación para ingresar sin "#"

Esta programación hace que el ingreso a las distintas puertas sea más rápido al no tener que digitar la confirmación "#".

Se aplica solo para digitar código y confirmar.

Procedimiento:



15) - Programación para eliminar el ruido del buzzer del teclado.

Procedimiento:



16) - Programación de aviso de puerta abierta

Solo aplica a la puerta principal (1)

Esta programación es útil para saber si la puerta principal (1) quedó abierta luego de un tiempo.

Procedimiento:



Tiempos:

0 = Normal de fábrica (desactivado)

1-999 = segundos

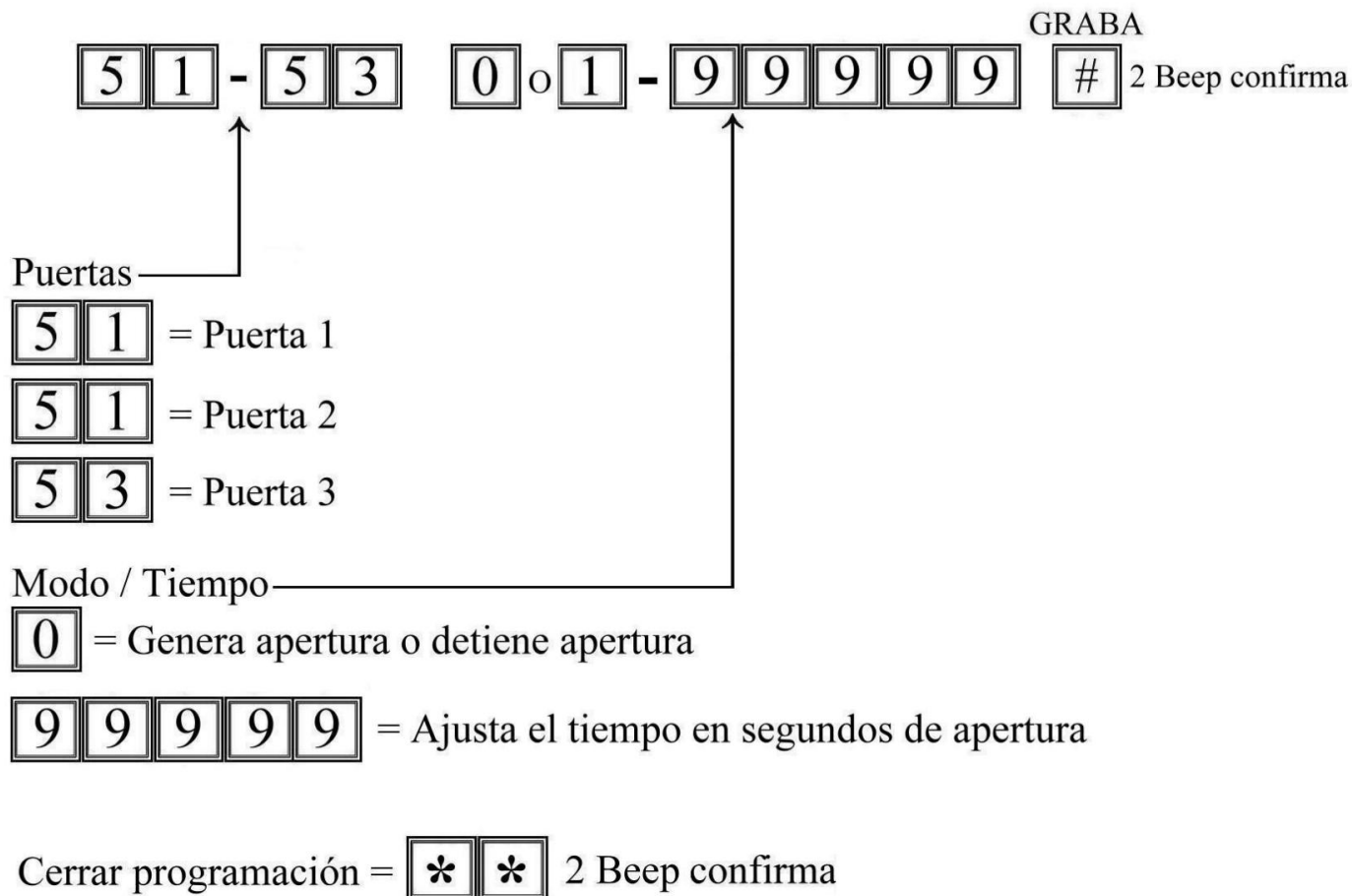
Es el tiempo que transcurre antes de activarse la alarma del Beep mientras la puerta 1 está abierta.

17) - Programación de tiempo de apertura de puertas

Con esta programación se puede ajustar en forma individual el tiempo que permanece activa la apertura de cada puerta.

De fábrica el tiempo por defecto de apertura activa es de 5 segundos.

PROCEDIMIENTO:



Operación:

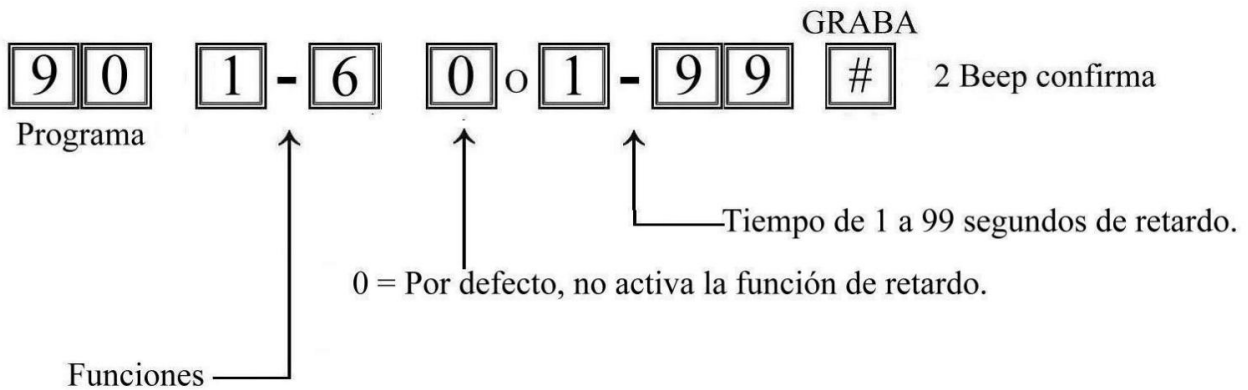
Al momento de abrir una de las puertas, si está configurada en el modo "0", al momento de digitar el código (inclusive el código maestro), o pasar tarjeta (llavero) la puerta se abre y no se vuelve a cerrar hasta realizar el mismo procedimiento (digitar código o pasar tarjeta).

Si al contrario está configurada en el modo tiempo de "1 a 99999" estos son los segundos que permanecerá abierta y luego se desactiva transcurrido el tiempo configurado.

18) - Programación de tiempo de salida

Retardo, advertencia y alarma.

PROCEDIMIENTO:



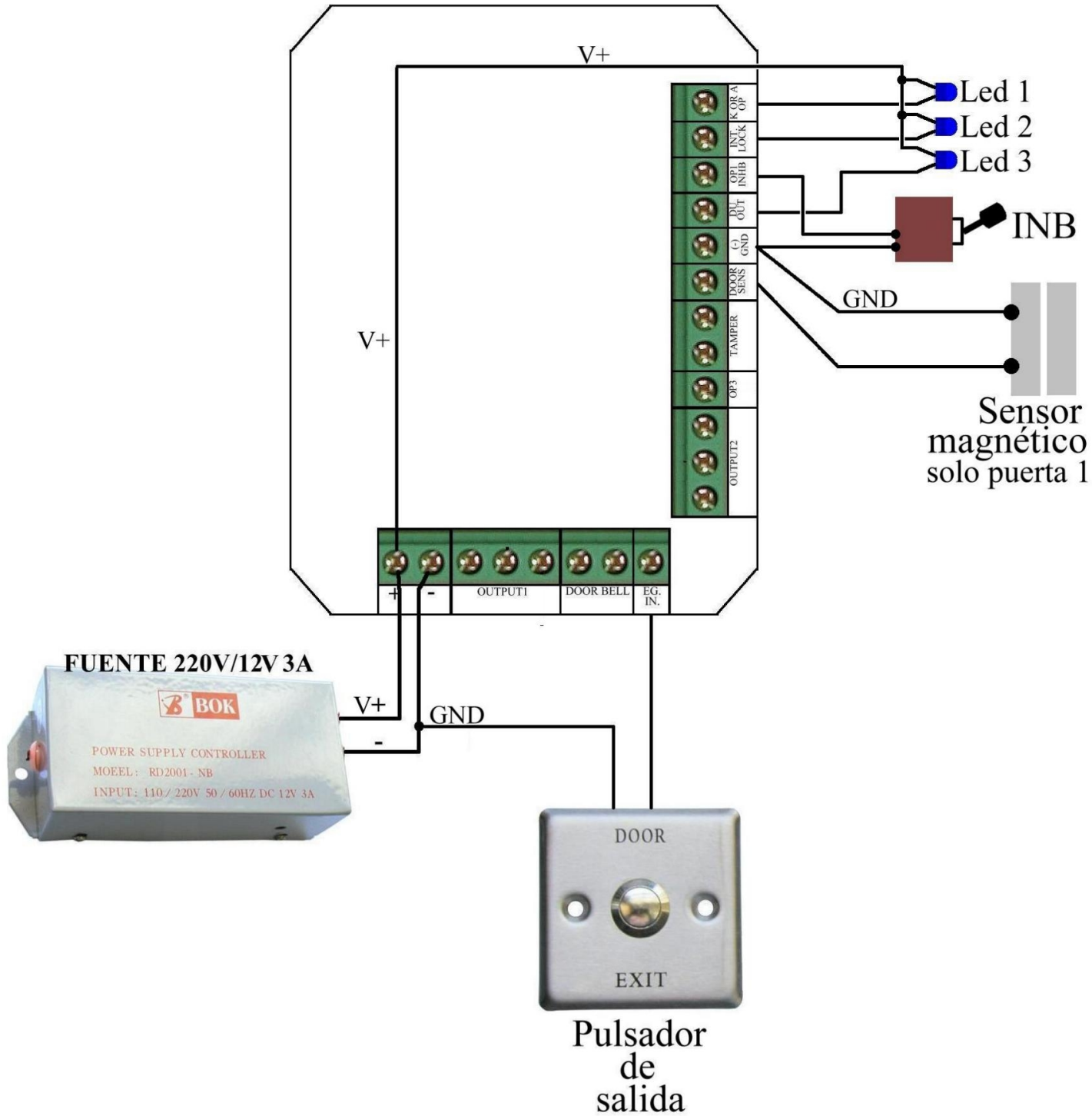
- 1 = La salida se activa solo con un toque del pulsador
(la puerta no se abre hasta que se cumpla el tiempo de retardo programado y sin alarma)
- 2 = Función igual al paso 1 pero con la diferencia que tiene alarma de aviso.
- 3 = Igual a función 2, o no aplica programación.
- 4 = Debe mantener presionado el pulsador de salida hasta que se cumpla el tiempo programado.
(la puerta no se abre hasta que se cumpla el tiempo de retardo programado y sin alarma)
- 5 = Funciona igual al paso 4 pero con la diferencia que tiene alarma de aviso.
- 6 = Igual a función 5, o no aplica programación.

CIERRA PROGRAMACIÓN

*** *** 2 Beep confirma y graba

Indicadores - Bloqueo - Sensor - Salida

Nota: en lugar de utilizar Led puede utilizar Buzzer.



Led 1 = Avisas cada vez que se está usando el teclado

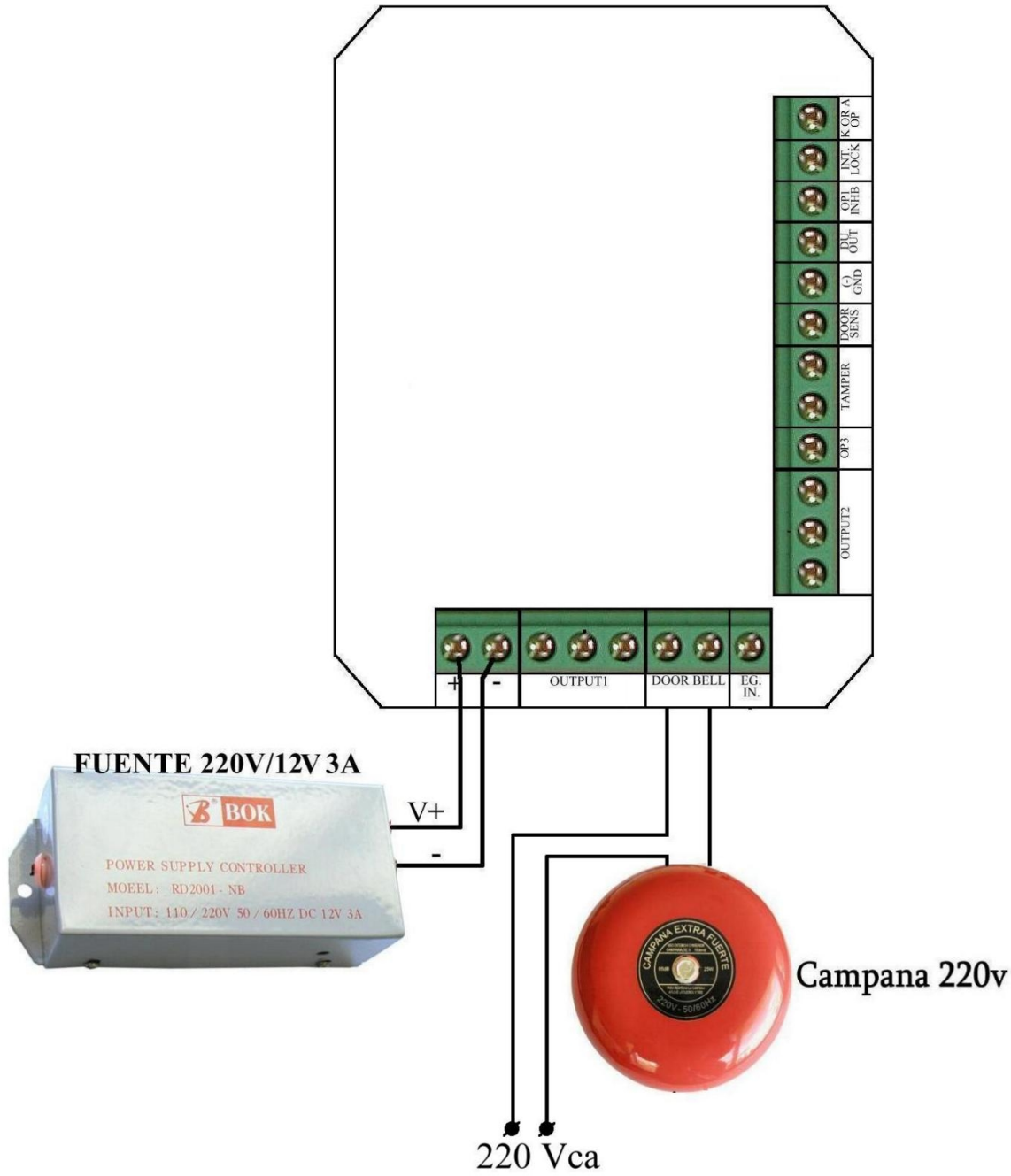
Led 2 = Avisas cuando se deja la puerta 1 abierta.

Led 3 = Avisas cuando se usa el código DURESS

INB = Interruptor para bloquear solo la puerta 1.

*) - Puerta 1 es considerada como puerta principal.

Conexión de llamada (timbre)



*) - Puerta 1 es considerada como puerta principal.